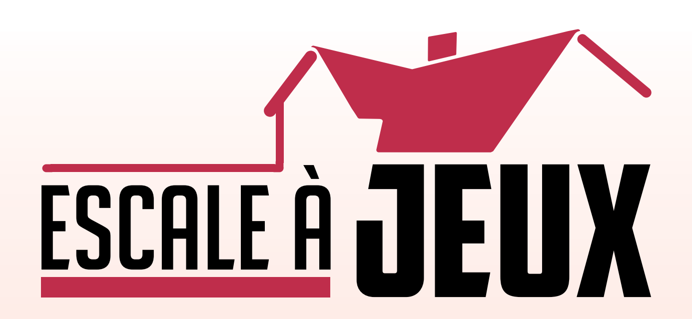
Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.





Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.



Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme ★★★ pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

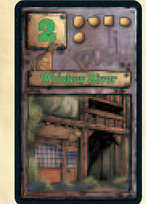
http://escaleajeux.fr – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com


La Fièvre de l'Or
KARA
ASMODÉE
éditions

Principe du jeu

Les joueurs sont des aventuriers prenant part à la ruée vers l'or. Chacun cherche à acquérir les meilleures concessions lors des ventes aux enchères et espère ensuite que la chance – les dés – sera avec lui et qu'il y trouvera de l'or. À la fin de la partie, le joueur le plus riche est vainqueur.

Matériel



- 45 cartes Concession

Dé de production

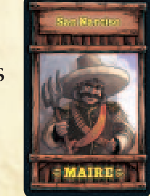
Gain





- 15 cartes Evénement

- 5 cartes Maire







- 10 cartes Saloon

- 2 dés
- Des pièces en plastique d'une valeur de 1, 5 et 10 onces d'or.





Mise en place

Chaque joueur débute la partie avec 10 onces d'or. La banque fait la monnaie en cours de partie si nécessaire.

Toutes les cartes Concession et Evénement sont mélangées et placées en une pile, face cachée, au centre de la table – c'est la pioche.

Note: à trois joueurs, on peut enlever 15 cartes, au hasard et sans les regarder, pour une partie plus rapide.

Les deux dés, l'argent de la banque, les cartes Saloon et Maire sont également placés sur la table, près de la pioche.

Le premier tour peut alors commencer.



Joueur 1

Joueur 2

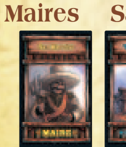
Banque

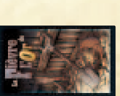




Maires

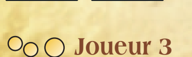
Saloons



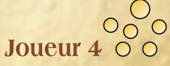




Pioche



Joueur 3



Joueur 4



Un tour de jeu

Le premier joueur du premier tour est déterminé aléatoirement. Aux tours suivants, le premier joueur sera le vainqueur de l'enchère du tour précédent.

Piocher des cartes

On pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs. Ces cartes sont placées côte à côte, face visible, au centre de la table. Ce sont les cartes mises en vente ce tour-ci.

Note: au premier tour de jeu, toutes les cartes révélées doivent être des concessions. Si d'autres cartes sont piochées, remettez-les dans la pioche et remplacez-les par les premières concessions de la pioche, puis mélangez la pioche.

Enchères

Le premier joueur commence les enchères. Il peut passer ou miser une ou plusieurs onces d'or. Ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut, soit passer, soit surenchérir. Un joueur qui a passé ne peut pas revenir dans l'enchère lorsque revient son tour. Les enchères se poursuivent jusqu'à ce que tous les joueurs, sauf un, aient passé.

Note: si tous les joueurs passent, le premier joueur est considéré comme le vainqueur de l'enchère.

Paiement

Parties à 4 ou 5 joueurs : le meilleur enchérisseur paie la totalité du prix à son voisin de **droite**, qui en garde la moitié, arrondie si nécessaire à l'unité supérieure, et passe le reste à **son** voisin de droite, qui de nouveau conserve la moitié, arrondie à l'unité supérieure, de ce qu'il a reçu et passe le reste à son voisin de droite, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus rien à passer à son voisin de droite.

Note : le meilleur enchérisseur ne doit jamais recevoir une partie de ce qu'il a payé. Par conséquent, si son voisin de gauche reçoit deux onces d'or ou plus, il conserve tout ce qu'il a reçu.

Parties à 3 joueurs : le meilleur enchérisseur paie la totalité du prix à son voisin de **droite**, qui en garde la moitié, arrondie si nécessaire à l'unité supérieure, et passe le reste à **son** voisin de droite, qui de nouveau conserve la moitié, arrondie à l'unité supérieure, de ce qu'il a reçu et verse le reste à la banque.

Choix des cartes

Le meilleur enchérisseur choisit l'une des cartes en vente. Si c'est une concession, il la place, face visible, devant lui. Si c'est un événement, il en applique l'effet.

La plupart des cartes Evénement ont un effet immédiat et sont ensuite retirées du jeu. Certaines (Nouveau filon, Saloon, Girls, Gouverneur) sont placées avec les concessions du joueur et ont un effet permanent tant qu'elles sont en jeu. D'autres (Mustang et Télégraphe) sont conservées par le joueur pour être utilisées plus tard dans la partie.

Il peut arriver qu'un joueur soit amené à choisir un événement qu'il ne peut utiliser – le Gouverneur s'il n'a pas de Maire, les Girls s'il n'a pas de Saloon. Dans ce cas, il conserve la carte devant lui, mais elle ne prendra effet que si, dans la suite de la partie, il devient maire ou acquiert un saloon.

C'est ensuite au tour du joueur à la **gauche** du meilleur enchérisseur de choisir l'une des cartes restantes, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient pris une carte.

Si un joueur prend une concession dans une ville dont un autre joueur est maire, il doit payer au maire autant d'onces d'or que le maire a de concessions dans cette ville.

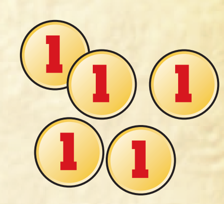
De l'or !

Le premier joueur lance les deux dés pour déterminer dans quelles concessions de l'or a été trouvé.

Toutes les concessions dont le dé de production est égal à la somme des deux dés rapportent à leur propriétaire autant d'onces d'or que de pépites d'or dessinées sur la carte.

On passe alors au tour suivant.





Maires

Chaque joueur doit garder ses concessions devant lui, faces visibles, bien en vue des autres joueurs.

Le premier joueur à avoir deux concessions dans la même ville devient le maire de cette ville, et prend la carte Maire de la couleur correspondante.

Désormais, chaque fois qu'un joueur prendra, parmi les cartes en vente, une concession dans une ville dont un autre joueur est le maire, il devra payer au maire autant d'onces d'or que le maire a de concessions dans cette ville.

À tout moment, si un joueur se retrouve avoir plus de concessions que le maire dans une ville, que ce soit la conséquence de l'achat d'une concession ou d'un événement, il devient le nouveau

maire de la ville et prend la carte Maire à l'ancien maire. Si un joueur devient le nouveau maire grâce à l'achat d'une concession, il doit quand même payer l'ancien maire pour cet achat, qui se fait avant qu'il ne devienne le nouveau maire.

Fin du jeu

La partie se termine à la fin du tour durant lequel la pioche est épuisée. On jette donc les dés une dernière fois, pour trouver de l'or, à la fin du dernier tour.

Chaque joueur calcule son score comme suit :

- Nombre d'onces d'or en sa possession
- + nombre de pépites d'or dessinées sur ses concessions
- + 5 par carte Maire

Le joueur ayant le total le plus élevé est déclaré vainqueur.

« La Fièvre de l'or » n'a pas été trouvé au fond d'une mine !
Il a été créé par Bruno Cathala et Bruno Faidutti, illustré par Kara
et édité par Asmodée Éditions
91 rue Tabuteau, BP 408, 78534 BUC cedex.

Imprimé en Belgique
par Carta Mundi







JesWeb vous propose cinq cartes supplémentaires et une carte vierge pour La Fièvre de l'or, jeu de Bruno Cathala et Bruno Faidutti édité par Asmodée.

Mode d'emploi

1. Imprimez ces deux pages sur une imprimante couleur
2. Découpez les cartes en suivant leur bordure noire
3. Collez ces cartes sur les cartes publicitaires fournies dans le jeu, en n'oubliant pas les dos de cartes de la page 2.

Retrouvez d'autres aides de jeux et d'autres jeux de société sur JesWeb - http://jesweb.net.

Tueur à gages

Désignez une carte maire d'un autre joueur, ce dernier lance deux dés. Faites de même. Si votre somme est égale ou supérieure, le maire est abattu. La ville reste alors sans maire jusqu'à l'arrivée d'une nouvelle concession dans la ville.

Vous pouvez garder cette carte en attendant d'en avoir besoin.

http://jesweb.net

Élections truquées

Si vous avez le même nombre de concessions dans une ville que son maire, vous pouvez devenir le nouveau maire en défaussant cette carte.

Vous pouvez garder cette carte en attendant d'en avoir besoin.

http://jesweb.net

Bandit manchot

Lancez deux dés. La banque vous offre autant d'onces d'or. Vous pouvez ensuite tenter le quitte ou double: relancez deux dés. Vous doublez votre gain sauf si vous obtenez un double; dans ce cas vous perdez tout !

http://jesweb.net

Six coups

Vous organisez un concours de tir. Le joueur le moins riche gagne le concours et perçoit 5 onces d'or de la banque. Le joueur le plus riche perd le concours vous donne 5 onces d'or.

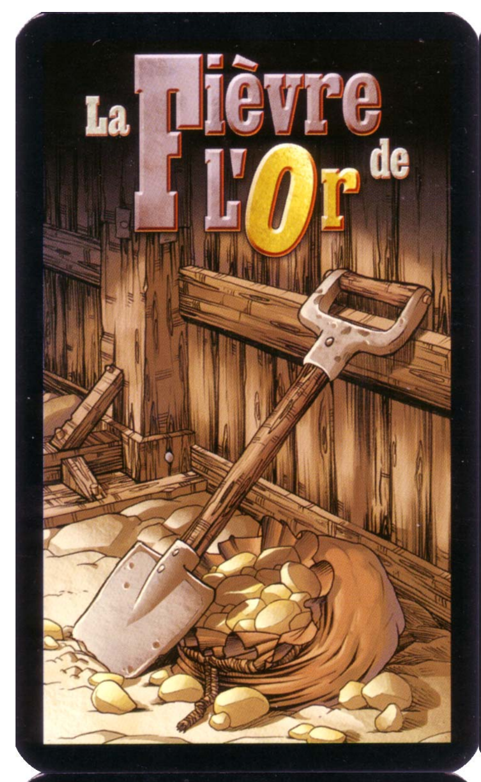
En cas d'égalité TOUS les joueurs concernés gagnent ou donnent les onces d'or.

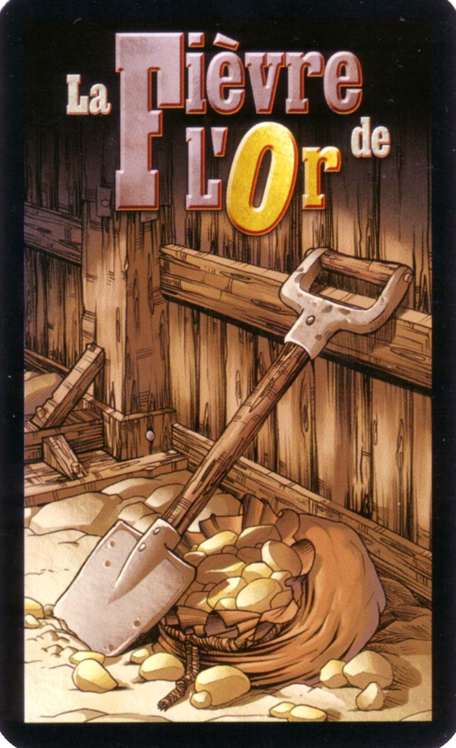
http://jesweb.net

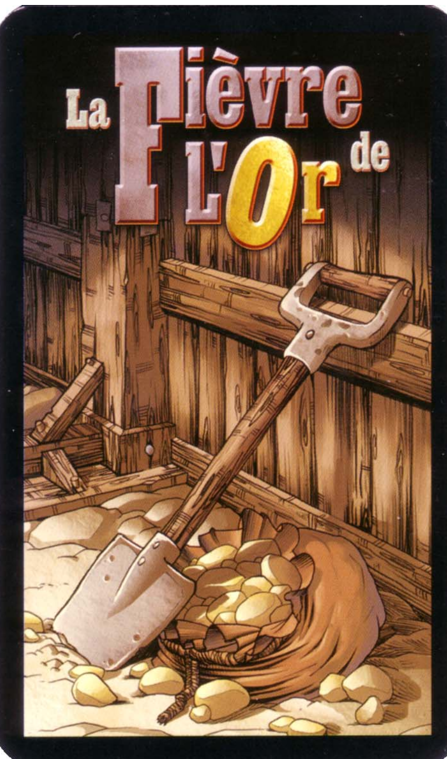
Taxes

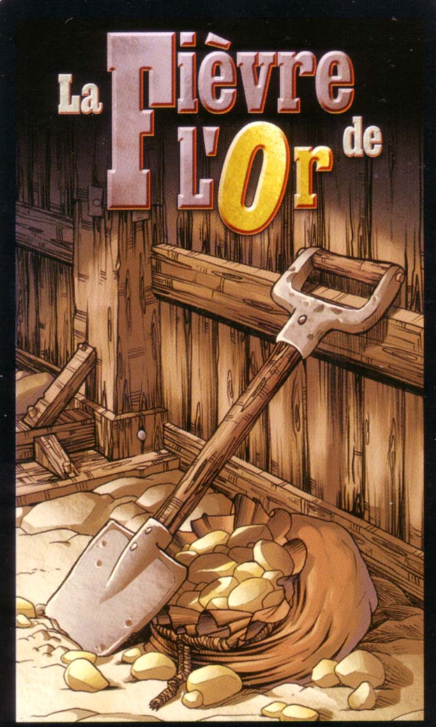
Chaque joueur (vous y compris) doit payer 1 once d'or à la banque pour chacune de ses concessions dont le dé de production est pair ou impair (à vous de choisir).

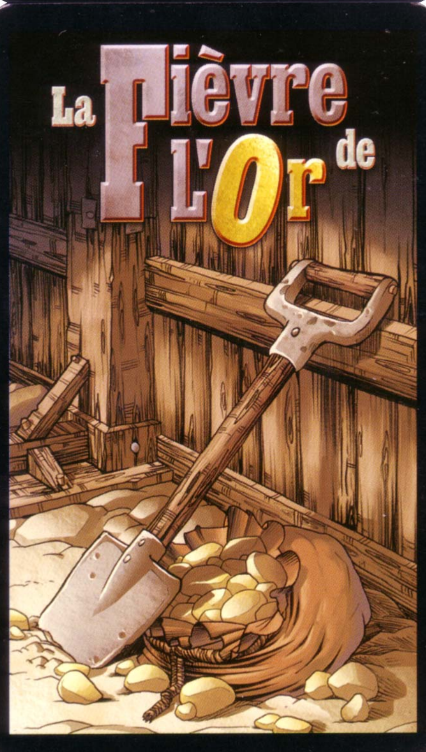
http://jesweb.net

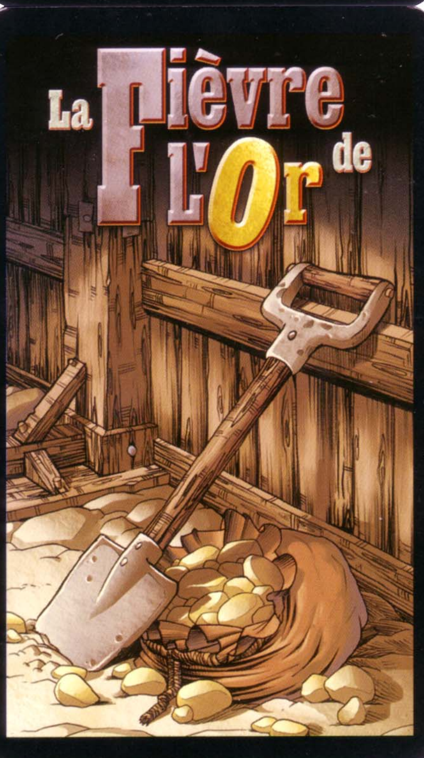

La Fièvre de l'Or


La Fièvre de l'Or


La Fièvre de l'Or


La Fièvre de l'Or


La Fièvre de l'Or


La Fièvre de l'Or